

# KONSTRUKSI MAKNA BAGI WANITA PENGGUNA VAPE DI KOTA PEKANBARU

**Nofrianto Arifin**

**Email :nofriantoarifin14@gmail.com**

**Pembimbing: Dr. Muhammad Firdaus, M.Si**

Jurusan Ilmu Komunikasi-Konsentrasi Manajemen Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Riau

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau  
Kampus Bina Widya,H.R. Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293  
Telp/Fax. 0761-63277

## ***Abstract***

*Woman consider themselves the same as men, where they are adept at using vape. The development of the trend gives curiosity as well as the aroma generated from the liquid or steam provides a sense of enjoyment in terms of vape taste is very different from conventional cigarettes generally. The study aims to determine the motives of female users of vape, the meaning of female users of vape and experience communication woman users vape.*

*This research using phenomenology approach and taking informant using snowball technique with key informant. This study has 5 informant. With data collection techniques such as observation, interview and documentation. While for the technique of examination of data validity, writer use technique of extension of participation. The data obtained are then processed for reduction, presented until a general conclusion is produced.*

*The result of this study show that <sup>1</sup>The motive of women vape users divided into two motives because (because motive) the sense of comfort and environmentally friendly, while the motive for (in order to motive) the sense of desire to quit smoking and the growth of confidence. <sup>2</sup>The meaning of female users of vape that is as an upper middle class cigarette, reduce the number of early smokers (under age), reduce smoking addicts (quit smoking), various flavours (aroma) and various forms of vape and cigarettes hits (kekinian). <sup>3</sup>The experience of woman communication vape users divided into two pleasant communication experience where a new friend, exclamation and race to form the creation of the vape steam, and unpleasant communication experience that is considered naughty girl. Naughty girl here can be interpreted as a person who can not be arranged to do as he pleased only, doing according to his will. And has no moral and ethical and is considered cynical (worth hating). Have no moral can be interpreted as people who have no religious value (less), are often considered like a child's night because the habit is only done people who are far from religion.*

## Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini kemajuan industri sangat signifikan. Pertumbuhan dunia usaha mengalami kemajuan dan perkembangan dengan pesat dalam segala bidang usaha. Perkembangan pertumbuhan dunia usaha sangat dipengaruhi oleh faktor populasi penduduk yang memungkinkan setiap pelaku usaha berlomba-lomba untuk menjangkau para konsumen. Perkembangan yang begitu terasa saat ini adalah kemajuan pada industri rokok.

Rokok adalah slinder dari kertas berukuran panjang antara 70 hingga 120 mm (bervariasi tergantung negara) dengan diameter sekitar 10 mm yang berisi daun-daun tembakau yang telah dicacah. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup lewat mulut pada ujung lainnya. Telah banyak riset yang membuktikan bahwa rokok sangat menyebabkan ketergantungan, disamping itu menyebabkan berbagai macam penyakit seperti *atherosclerosis* dan *chronic obstructive pulmonary disease* (COPD).

Rokok menjadi kebiasaan bahkan gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia bahkan internasional. Mereka yang pecandu rokok biasa menghabiskan 1 - 2 bungkus kotak yang rata-rata berisi 10 - 20 batang. Bisa diperhitungkan jika harga 1 bungkus kotak rokok dengan Rp. 18.000 (tergantung jenis rokok) mereka bisa menghabiskan Rp. 36.000- 40.000 perhari. Merokok bukanlah hal tabu ditengah masyarakat, meskipun terkadang terdapat anak duduk dibangku sekolah dapat melakukannya. Sebagaimana kita ketahui bahwa di dalam rokok terkandung zat beracun yang mengganggu kesehatan tubuh. Begitu banyak masalah yang ditimbulkan dari rokok konvensional ini, membuat para pelaku usaha menciptakan trobosan terbaru dalam dunia rokok.

Fenomena yang menjadi trend serta pemberbincangan di masyarakat adanya kehadiran *vape* atau dengan istilah *E-cigarette* (rokok elektrik). *Vape* pertama kali dikembangkan pada tahun 2003 oleh SBT Co Ltd, sebuah perusahaan yang berbasis Beijing, RRC. *Vape* adalah perangkat yang dioperasikan dengan baterai yang mensimulasikan sensasi merokok. Personal *vape* memiliki banyak rasa (*e-liquid*) seperti rasa tembakau, buah, mint, cappucino, dan lain sebagainya. Cara alat ini bekerja adalah sebuah baterai dan elemen pemanas (disebut juga sebagai alat *atomizer*, *clearomizer*, *cartomizer*, atau *cartidge*). Ketika cairan khusus campuran (*e-liquid*) membuat kontak dengan elemen pemanas, maka akan memanaskan *liquid* dan menyebabkan untuk menguap.

Kegiatan *vape* layaknya seorang individu yang sedang mengisap rokok, identik kegunaan ini banyak dilakukan oleh kaum pria. *Vape* telah menjamur hampir disemua kalangan baik kalangan muda dan orang tua. Uap yang dihasilkan dari mengisap *vape* bervariasi aroma yang menjadi salah satu ketertarikan seorang individu untuk menggunakannya. *Vape* telah menjamur hampir diseluruh benua tidak terkecuali pada kota Pekanbaru yang merupakan ibu kota dari provinsi Riau Indonesia.

*Vape* tidak hanya lagi digunakan ataupun dikonsumsi oleh kaum pria, namun kaum wanita pun sudah mulai ikut menggunakannya. Ketertarikan penulis bermula saat penulis lagi mampir disebuah café Warehouse Coffee Container yang beralamat di Gobah Pekanbaru. Penulis melihat sekumpulan rombongan wanita sedang asik menggunakan *vape* dengan membentuk sebuah gambar ataupun motif dari hasil uap yang dikeluarkan. Mereka seakan menganggap dirinya sama dengan kaum pria tanpa menghiraukan mereka. Canda gurau, rasa senang sangat terpancar dari raud wajah mereka yang

menggambarkan rasa kebahagiaan mereka saat menggunakan *vape*. Rasa aroma yang beranekaragam yang dihasilkan dari cairan *vape* memberikan rasa kenikmatan tersendiri dan menjadi bau di dalam ruangan café tersebut.

Ketertarikan hal tersebut memberikan rasa keingintahuan penulis terhadap penggunaan *vape* bagi kaum wanita. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu informan, hal apa membuat dia sangat tertarik untuk menggunakan *vape*. Karena yang kita tahu rokok ataupun itu *vape* lebih identik dengan kaum pria. Berikut hasil wawancara yang dilakukan penulis sebagai berikut:

“Rasa aroma yang dihasilkan dari cairan *vape* menjadi ketertarikan dan kenikmatan tersendiri. Selain itu cairan yang digunakan beranekaragam rasa tergantung selera masing-masing dan uap yang dihasilkan lebih banyak. Sangat berbeda dengan rokok pada umumnya. Dimana rokok mengeluarkan asap, dan baunya tidak sedap” (hasil wawancara dengan inisial IGL, tanggal 16 Juni 2017)

Layaknya seorang pria merokok bukan lagi menjadi suatu hal yang tabu bagi masyarakat. Namun ketika melihat seorang wanita sangat mahir menggunakan *vape* akan menjadi suatu kejanggalan. Karena layaknya seorang wanita adalah pendamping hidup yang memberikan nasehat ketika pasangannya sudah tidak sesuai dengan ajaran agama. Secara biologis wanita memiliki segi fisik lebih kecil dari pria, suaranya lebih halus, perkembangan tubuh wanita terjadi lebih dini, dan sikap pembawaan yang kalem.

Penulis pun semakin bertanya-tanya didalam benak pikiran, apa yang terjadi dimasyarakat saat ini. Namun apa yang ada

dipikiran benar keberadannya bahwa kaum wanita menganggap dirinya bisa melakukan apa yang dilakukan pria salah satunya pada *vape* (rokok elektrik). Dalam menjelaskan fenomena yang terjadi penulis menggunakan teori pendekatan fenomenologi Alfred Schutz dan teori interaksi simbolik untuk menjelaskan motif, pemaknaan dan pengalaman komunikasi wanita pengguna *vape*. Sesuai dengan hasil pemaparan yang dilakukan penulis, maka penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan “kontruksi makna bagi wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru”

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz**

Istilah fenomenologi secara etimologis berasal dari kata fenomena dan logos. *Fenomena* bersalal dari kata kerja Yunani “*phainomena*” yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata fantasi, *fantom*, dan fosfor yang artinya sinar atau cahaya. Dari kata itu terbentuk kata kerja, tampak, terlihat karena bercahaya. Dalam bahasa kita berarti cahaya. Secara harfiah fenomena diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang menampakkan. Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis.

Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karna pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain didalamnya (Kuswarno, 2009: 2).

Dalam penelitian fenomenologi melibatkan pengujian yang diteliti dan

seksama pada kesadaran pengalaman manusia. Konsep utama dalam fenomenologi adalah makna. Makna merupakan isi penting yang muncul dari pengalaman kesadaran manusia. Prinsip-prinsip penelitian fenomenologi ini pertama kali diperkenalkan oleh Husserl. Husserl mengenalkan cara mengekspos makna dengan mengeksplisitkan struktur pengalaman yang masih implisit.

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku (Kuswarno, 2009: 18).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri didalam dunia yang lebih luas dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswanto, 2013: 18).

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang Schutz mengelompokkan dalam dua fase, yaitu Pertama, *because-motives* (*weil-motiv*) yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana tindakan yang akan dilakukan oleh

seseorang pasti memiliki alasan dari masalah ketika ia melakukannya dan fase Kedua, *in-order-to-motive* (*um-zoo-motiv*) yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

### **Teori Interaksi Simbolik**

Teori interaksi simbolik pertama kali dicetuskan oleh George Herbert Mead (1863-1931). Namun, Herbert Blummer yang merupakan seorang mahasiswa Mead yang mengukuhkan teori interaksi simbolik sebagai suatu kajian tentang berbagai aspek subjektif manusia dalam kehidupan sosial (Kuswarno, 2009: 113).

Pada awal perkembangannya teori interaksi simbolik terbagi pada dua mazhab yaitu:

1. Mazhab Chicago (dipelopori oleh Herbert Mead dan Blummer), yaitu difokuskan pada pendekatan terhadap teori sosial yang menekankan pentingnya komunikasi bagi kehidupan dan interaksi sosial. Sehingga menggunakan pendekatan kualitatif.
2. Mazhab Iowa (dipelopori oleh Manfred Kuhn), yang memfokuskan pada konsep yang dioperasionalkan, dikuantifikasi dan diuji. Sehingga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk studinya.

Interaksionisme simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan sosial dinamis manusia. Bagi perspektif ini, individu itu bukanlah seseorang yang bersifat pasif, yang keseluruhan perilakunya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur-struktur lain yang ada diluar dirinya, melainkan bersifat aktif, reflektif dan kreatif, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan.

Oleh karena individu akan terus berubah maka masyarakatpun akan berubah

melalui interaksi itu. Struktur itu tercipta dan berubah karena interaksi manusia, yakni ketika individu-individu berfikir dan bertindak secara stabil terhadap seperangkat objek yang sama (Mulyana, 2005: 59). Jadi pada intinya bukan struktur masyarakat melainkan interaksi lah yang dianggap sebagai variabel penting dalam menentukan perilaku manusia. Melalui percakapan dengan orang lain, kita lebih dapat memahami diri kita sendiri dan juga pengertian yang lebih baik akan pesan-pesan yang kita dan orang lain kirim dan terima (Turner, 2008: 93).

Teori interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktifitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Makna-makna ini diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri, atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam sebuah kelompok atau organisasi (Turner, 2008: 98).

Sehingga interaksi simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol-simbol. Sebuah makna dipelajari melalui interaksi diantara orang-orang, makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol-simbol dan kelompok sosial (Kuswarno, 2009: 114). Rarossa dan Donald C. Reitzes (1993) mengatakan bahwa ada tiga tema besar yang mendasari asumsi dalam teori interaksi simbolik (Turner, 2008: 98-104):

- “1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia
- a. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna

yang diberikan orang lain terhadap mereka

b. Makna yang diciptakan dalam interaksi antar manusia

c. Makna dimodifikasi melalui proses interpretif

2. Pentingnya konsep mengenai diri

a. Individu-individu

mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain

b. Konsep diri memberikan sebuah motif penting untuk berperilaku

3. Hubungan antara individu dan masyarakat

a. Orang dan kelompok-kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial

b. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial”

Menurut (Mulyana, 2005: 71-72), secara ringkas, interaksionisme simbolik didasarkan premis-premis berikut:

“*Pertama*, individu merespons suatu situasi simbolik. Mereka merespons lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. *Kedua*, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. *Ketiga*, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial”

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi. Menurut Mead, orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul dalam situasi tertentu. Sedangkan simbol adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah disepakati bersama dalam sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama.

Mead mengambil tiga konsep kritis yang diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksi simbolik. Dengan demikian, pikiran manusia (*mind*), dan interaksi sosial (diri atau *self*) digunakan untuk menginterpretasikan dan memediasi masyarakat (*society*) (Elvinaro, 2007:136).

Mead menjelaskan tiga konsep dasar teori interaksi simbolik, yaitu:

#### 1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana setiap manusia harus mengembangkan pemikiran dan perasaan yang dimiliki bersama melalui interaksi dengan orang lain. Interaksi tersebut diekspresikan menggunakan bahasa yang disebut sebagai simbol signifikan (*significant symbol*) atau simbol-simbol yang memunculkan makna yang sama bagi banyak orang (Turner, 2008: 105).

Terkait erat dengan pikiran ialah pemikiran (*thought*), yang dinyatakan sebagai percakapan didalam diri seseorang. Salah satu aktifitas yang dapat diselesaikan melalui pemikiran ialah pengambilan peran (*role-taking*) atau kemampuan untuk menempatkan diri seseorang diposisi orang lain. Sehingga seseorang akan menghentikan perspektifnya sendiri mengenai suatu pengalaman dan membayangkannya dari perspektif orang lain. (Turner, 2008: 105)

#### 2. Diri (*Self*)

Mead mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Dimana, diri berkembang dari sebuah jenis pengambilan peran yang khusus, maksudnya membayangkan kita dilihat oleh orang lain atau disebut sebagai cermin diri (*looking glass self*). Konsep ini merupakan hasil pemikiran dari Charles Horton Cooley (Turner, 2008: 106).

Cermin diri ini mengimplikasikan kekuasaan yang dimiliki oleh label terhadap konsep diri dan perilaku, yang dinamakan sebagai efek *Pygmalion* (*Pygmalion Effect*), merujuk pada harapan-harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang. Menurut Mead, melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek ("I" atau "Aku") kita bertindak, bersifat spontan, impulsif serta kreatif dan sebagai objek ("Me" atau "Daku"). Kita mengamati diri kita sendiri bertindak, bersifat reflektif dan lebih peka secara sosial (Turner, 2008: 106-107).

#### 3. Masyarakat (*Society*)

Mead berargumen bahwa interaksi mengambil tempat dalam sebuah struktur yang dinamis, budaya, masyarakat dan sebagainya. Individu-individu lahir kedalam konteks sosial yang sudah ada. Mead mendefinisikan masyarakat sebagai sebuah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia. Individu-individu terlibat didalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela. Sehingga masyarakat menggambarkan keterhubungan beberapa perangkat perilaku yang terus disesuaikan oleh individu. Masyarakat terdiri atas individu-individu yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu orang lain secara khusus atau orang-orang yang dianggap penting, yaitu individu-individu yang penting bagi kita, seperti orang tua, teman, serta kolega dan orang lain secara umum, merujuk pada cara pandang dari sebuah kelompok



sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan (Turner, 2008: 107-108).

Pemikiran interkasi simbolik ini menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol yang wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru pahami dan pikirkan menentukantindakan mereka. Makna atas simbol yang mereka pahami akan semakin sempurna oleh karena interaksi yang terjadi diantara kelompok atau organisasi masyarakat dengan sesama kelompok atau organisasi masyarakat tersebut dan kelompok atau organisasi masyarakat lainnya.

### **Konstruksi Makna**

Konstruksi makna adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensor mereka untuk memberikan arti bagi lingkungan mereka. Ringkasnya konstruksi makna adalah proses produksi makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah, akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam posisi negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu (Juliastuti, 2000).

Hal yang sama diungkapkan oleh effendy (1989: 2) dalam bukunya Kamus Komunikasi, pemahaman tentang konstruksi makna dapat dikaji melalui konsep dan pandangan paradigma konstruktivis, yaitu konsep atau teori dari aliran konstruktivisme yang didasarkan pada bagaimana pengetahuan tentang gambaran dunia nyata dikonstruksikan oleh individu. Dalam hal ini dunia nyata merupakan hasil konstruksi kognitif individu berdasarkan

pengetahuannya yang diperoleh dari pengalaman-pengalamannya. Makna dari objek yang terdapat dalam dunia nyata dihasilkan melalui pengalaman individu dengan objek tersebut. Menurut Von Glasersfeld (2005), konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurutnya “pengetahuan bukan gambaran dunia kenyataan (realitas), melainkan konstruksi kognitif individu terhadap pengalamannya” (dalam Suparno, 1997: 18).

Pandangan mengenai konstruktif diatas memberikan penulis gambaran bahwa terdapat hubungan antara makna yang dihasilkan oleh individu dengan realitas dunia nyata. Hubungan tersebut merupakan keterkaitan antara makna, pengetahuan, realitas dan pengalaman individu. Melalui pengalaman-pengalamannya, individu mengumpulkan konsep-konsep dalam berbagai konteks terkait dengan objek yang dimaknai tersebut. Konsep tersebut merupakan bentukan dari kognitif individu dari informasi yang diperolehnya. Kemudian konsep-konsep tersebut terkumpul menjadi kesatuan pengetahuan dalam mendefinisikan suatu objek. Definisi terhadap objek tersebut menuntun manusia terhadap makna objek tersebut menurut atau bagi dirinya. Makna menurut atau bagi individu inilah yang kemudian mengkonstruksi realitas individu terhadap suatu objek.

### **Motif**

Motif menunjuk hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu (Ahmadi, 2009:191). Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya, untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif timbul karena adanya

kebutuhan atau *need*. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan adanya sesuatu, dan ini membuat segera pemenuhannya agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan. Secara ringkas, motif adalah sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2009: 196-197).

Schutz mengelompokkannya dalam dua fase untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang yaitu:

1. *Because motives (Well Motiv)*

*Well motiv* yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Dalam setiap *genuine because-motivation*, pengalaman yang memotivasi dan sudah dimotivasi memiliki karakter masa lalu temporer. Pembentukan *genuine why-question* umumnya menjadi mungkin hanya setelah pengalaman dimotivasi muncul dan ketika seseorang melihat kembali kebelakang sebagai keseluruhan bagian dari dirinya. Pengalaman yang memotivasi menjadi masa lalu sekali lagi dalam hubungan dengan yang sudah dimotivasi, dan kita mendesain referensi intensional kita sebagaimana berfikir dalam pluperfect tense saya bisa mengatakan hal ini benar “karena” sebuah pengalaman yang dimotivasi, dalam kasus kita racangan dan ini harus selesai dengan realiti atau fantasi dalam future perfect tense. Konteks makna kebenaran *because-motive* selalu menjadi penjelasan setelah kejadian (Schutz, 1967:93).

Konteks makna dimana *genuine because-motives* menjadi alasan tindakan saya hanya dibuat dalam sekilas pandang ke masa sebelumnya. Sekilas pandang ini bertujuan untuk melihat tindakan yang

dimotivasi dan pengalaman memotivasinya. Pengalaman ini dalam pluperfect tense. Untuk alasan ini, konteks makna itu sendiri juga berbeda setiap waktu saya melihat kembali kedua pengalaman dari *Here and Now* (situasi) yang baru (Schutz, 1967:94).

Hal ini terdiri dari pengalaman hidup masa lalu aktor yang diperhatikan setelah tindakan (atau setidaknya fase-fase tertentu) telah diwujudkan. Pengalaman hidup ini kemudian digambarkannya dalam pluperfect tense dan dalam konteks makna yang dapat dikontemplasi secara monothetical. Dalam konteks makna dia bisa memvisualisasi dalam sebuah fase komponen sintesis pengalaman yang memotivasi dengan tindakan yang dilengkapi, atau fase yang dilengkapi, membutuhkan sebuah koreksi (Schutz, 1967:95).

2. *In-order-to-motive (Um-zu-Motiv)*

*Um-zu-Motiv* yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18). Motivasi *in-order-to* adalah sebuah konteks makna yang dibangun dalam konteks pengalaman yang terdapat dalam momen proyeksi. Urutan tujuan makna itu sendiri adalah fakta sebuah konteks pengalaman masa lalu, pengalaman yang melibatkan keberhasilan realisasi tujuan tertentu dengan penggunaan makna tertentu.

Setiap pra perkiraan motivasi *in order to* seperti stok pengalaman yang ditingkatkan menjadi status “saya-dapat-melakukannya-lagi” (Schutz, 1967:89). Sejauh mana struktur makna masa lalu ini dapat dicapai ditentukan dengan rentang proyek dan secara pragmatis dikondisikan. Kedua hal-proyek dan tujuan tindakan dapat dijamin dan diabaikan hingga beberapa keadaan istimewa tertentu. Seperti pertanyaan mengenai orang lain, dapat mendorong seseorang untuk memperhitungkan. Dalam sebuah kesempatan aktor akan selalu menjawab



pertanyaan : “mengapa” dengan pernyataan *in-order-to* atau pertanyaan pseudo because, semuanya tergantung pada apakah dia memikirkan tujuannya atau tujuan yang sudah diproyeksikan sebelumnya (Schutz, 1967:90).

### Konsep Makna

Pada hakekatnya tujuan komunikasi adalah mencapai kesamaan makna dan bukan sekedar pertukaran pesan, karena pesan yang dikirimkan harus diinterpretasikan sesuai dengan maksud si pengirim. Pada umumnya manusia akan bertindak terhadap sesuatu (benda, peristiwa, dan lain-lain). Berdasarkan makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi mereka. Makna terhadap sesuatu dapat terus berubah seiring dengan perubahan waktu dan lingkungan yang ada juga akan merubah sistem nilai, kepercayaan dan sikap seseorang terhadap sesuatu. Seperti yang disampaikan oleh Joseph de Vito (dalam Wirman 2012: 49) “*Look for meaning in people, not in words. Meaning change but words are relatively static, and share meaning, not only words through communication*”.

Mulyana (dalam Wirman, 2012:49) juga menjelaskan bahwa kata tidak memiliki makna tetapi orang yang memberikan makna. Makna tidak melekat pada kata-kata, namun kata-kata membangkitkan makna dalam pikiran orang. Terlebih lagi makna yang kita berikan pada kata yang sama bisa berbeda tergantung ruang dan waktu. Makna muncul dari hubungan khusus antara kata (sebagai simbol verbal) dan manusia. Odgen dan Richard (dalam Wirman, 2012:49) menjelaskan hubungan antara pikiran, simbol dan referen secara diagramatik dalam sebuah segitiga makna.

Mulyana (dalam Wirman, 2012:50) juga menjelaskan bahwa makna dapat berupa makna denotative dan konotatif. Makna denotatif adalah makna factual atau makna sebenarnya, oleh sebab itu lebih bersifat

publik. Sementara makna konotatif adalah makna diluar rujukan objektif dan lebih bersifat pribadi atau perorangan. Oleh sebab itu satu kata yang sama dapat memiliki dua makna yaitu denotatif dan konotatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa makna ada dikepala dan bukan pada lambang.

Brodbeck (dalam Wirman, 2012:50) membagi makna ke dalam tiga corak; (1) makna inferensial yaitu makna dari satu kata (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Satu kata/lambang dapat menunjukkan banyak rujukan atau satu rujukan diwakili beberapa kata/lambang; (2) makna *significance*, makna yang menunjukkan arti sebuah istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain; (3) makna intensional adalah makna yang dimaksud seorang pemakai lambang atau disebut juga makna perorangan.

West dan Turner (2008:93) mengatakan bahwa memahami pesan adalah tujuan dari semua proses pemaknaan. Di samping itu, West dan Turner (2008:7) juga menambahkan bahwa makna adalah yang diambil orang dari suatu pesan yang butuh penafsiran. Ungkapan diatas jelas mengatakan bahwa sebuah makna berawal dari sebuah pesan yang dimaknai dan kemudian diinterpretasi oleh siapa yang memaknainya dan makna juga tercipta karena adanya interaksi, tanpa adanya interaksi sebuah pesan tidak akan bisa dimaknai. Selanjutnya terdapat tiga jenis tipe makna menurut tipologi Brodbeck dalam Sobur (2009:262) yakni:

“a. Makna *Inferensial*, yakni makna satu kata (lambang) adalah objek, pikiran gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut

b. Makna *significance*, yakni suatu istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain

c. Makna *intensional*, yakni makna yang dimaksud oleh seorang pemakai lambang”

Kutipan ketiga tipologi tersebut menjelaskan bahwa setiap makna menjelaskan dan memaknai sesuatu sesuai dengan pembagiannya masing-masing yang ia maknai. Menurut Blumer (1969) dalam West dan Turner (2009:99) mengatakan bahwa ada tiga asumsi mengenai makna, yaitu sebagai berikut: (1) Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka, (2) Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia dan (3) Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

### **Pengalaman Komunikasi**

Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *All objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas dalam Wirman, 2012 :52) pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan. Kesadaran dan pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu, dengan merujuk pada *behavior is an experience of consciousness that bestows meaning through spontaneous activity* (Schutz dalam Wirman, 2012: 52). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu.

Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi tersendiri bagi individu, dan pengalaman komunikasi yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling di ingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut (Hafiar dalam

Wirman, 2012: 53). Pengalaman yang di jadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan, adalah pengalaman yang melekat pada suatu *people is retrieving a memory of a prior experience of phenomena* (Radford dalam Wirman, 2012: 53).

Pengalaman atas fenomena yang di maksud dalam penelitian ini adalah pengalaman atas konstruksi makna. Komunikasi dapat didefinisikan sebagai *“a systemic process in which individual interact with and through symbols to create and interpret meaning”* (Wood dalam Wirman, 2012: 53). Artinya komunikasi merujuk pada suatu proses yang bersifat sistemik diantara individu yang berinteraksi melalui symbol tertentu untuk menghasilkan dan menginterpretasikan makna.

Pengalaman komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang dialami individu dan berkaitan dengan aspek komunitas, meliputi proses, symbol maupun makna yang dihasilkan, serta dorongannya pada tindakan. Dengan demikian pengalaman komunikasi pada wanita pengguna *vape* di kota pekanbaru menjadi salah satu focus dalam penelitian ini. Selanjutnya pengalaman akan dikategorisasikan oleh individu melalui karakteristik pengalaman tersebut berdasarkan pemaknaan yang diperolehnya, hal ini merujuk pada *every experiencing has its reference of direction toward what is experienced, every experienced phenomena refers to or reflectd a mode of experiencing to which it is present* (dalam Wirman, 2012: 54).

Artinya pengalaman merujuk pada sesuatu yang dialami dan fenomena yang di alami akan diklasifikasikan menjadi pengalaman tertentu. Pernyataan tersebut member gambaran bahwa setiap pengalaman memiliki karakteristik yang berbeda, meliputi tekstur dan struktur yang ada dalam tiap-tiap pengalaman. Pengalaman komunikasi wanita pengguna *vape* akan di

kategorisasi menjadi jenis-jenis pengalaman tertentu yang meliputi pengalaman positif (menyenangkan) dan pengalaman negatif (tidak menyenangkan).

Dalam perspektif fenomenologi klasik, upaya untuk mendeskripsi kan tipe-tipe pengalaman dimasa lampau. Husserl dan Merleau Ponty menamakannya sebagai *pure description of lived* atau deskripsi murni dari pengalaman hidup (Kuswarno dalam Wirman, 2012: 55). Heidegger menamakannya sebagai *hermenecutic* yaitu menginterpretasikan tipe-tipe pengalaman dengan menghubungkan dengan aspek-aspek istimewa dari konteks yang melatar belakangi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Penelitian Kualitatif**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data yang dihasilkan dari metode penelitian kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif merupakan data yang berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2012: 11).

Penelitian ini diadakan pada bulan Februari sampai dengan Oktober 2017, di Kota Pekanbaru. Dikarenakan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, maka teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu model interaktif yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman yang dikutip dan diterjemahkan oleh Sugiyono (2010:426), menjelaskan bahwa dalam teknik analisis data memiliki empat langkah, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### **Motif Wanita Pengguna Vape di Kota Pekanbaru**

Aspek fisiologis dalam diri berkaitan Motif menunjuk hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu (Ahmadi, 2009:191). Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya, untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif timbul karena adanya kebutuhan atau *need*. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan adanya sesuatu, dan ini membuat segera pemenuhannya agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan.

Dalam pemahaman penelitian kontruksi makna merokok bagi wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru, memiliki dasar motif yang melatarbelakangi mereka. Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan penulis dengan informan dapat dijelaskan motif tersebut terbagi atas dua yaitu motif karena (*because motive*) dan motif untuk (*in order to motive*).

#### **1. Motif Karena (*Because Motive*)**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis bahwa motif karena (*because motive*) yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Dalam setiap *genuine because-motivation*, pengalaman yang memotivasi dan sudah dimotivasi memiliki karakter masa lalu temporer. Pembentukan *genuine why-question* umumnya menjadi mungkin hanya setelah pengalaman dimotivasi muncul dan ketika seseorang melihat kembali kebelakang sebagai keseluruhan bagian dari dirinya. Oleh karena itu dapat dijelaskan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis

bahawa motif karena (*because motive*) terjadi karena adanya rasa nyaman dan ramah lingkungan dalam menggunakan *vape*.

## **2. Motif Untuk (*In Order To Motive*)**

Sedangkan pada motif untuk (*in order to motive*), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. *Um-zu-Motiv* yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18). Berdasarkan hasil wawancara, observasi yang dilakukan penulis bahwa motif untuk (*in order to motive*) terjadi karena ingin berhenti merokok dan kepercayaan diri.

## **Pemaknaan Wanita Pengguna *Vape* di Kota Pekanbaru**

Makna dari objek yang terdapat di dunia nyata dihasilkan melalui pengalaman individu dengan objek tersebut. Aliran konstruktivismememahami bahwa konsep dari makna yang dihasilkan oleh individu dikonstruksikan berdasarkan kumpulan pengetahuan (*stock of knowlegde*) individu yang dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya. Realitas dari sebuah objek nyata merupakan keterkaitan individu terhadap objek tersebut (Bungin, 2009: 3).

Pandangan mengenai konstruktif diatas memberikan penulis gambaran bahwa terdapat hubungan antara makna yang dihasilkan oleh individu dengan realitas dunia nyata. Hubungan tersebut merupakan keterkaitan antara makna, pengetahuan, realitas dan pengalaman individu. Melalui pengalaman-pengalamannya, individu mengumpulkan konsep-konsep dalam berbagai konteks terkait dengan objek yang dimaknai tersebut. Konsep tersebut merupakan bentukan dari kognitif individu

dari informasi yang diperolehnya. Kemudian konsep-konsep tersebut terkumpul menjadi kesatuan pengetahuan dalam mendefinisikan suatu objek.

*Vape* istilah dari rokok elektrik, yang perkembangannya berawal dari negara luar. Perkembangan *vape* sangat signifikan, tak terkecuali negara Indonesia. Perkembangan *vape* sudah mulai digandrungi oleh kaum wanita, salah satunya dikota Pekanbaru. Keberadaan mereka dapat kita lihat di café, atau digerumbulan orang banyak. Keberadaan *vape* tentu seseorang yang menggunakan harus mampu memaknai apa yang mereka gunakan.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian terhadap memaknai *vape* bagi pengguna wanita beranekaragam pendapat. Maka dapat dijelaskan bahwa pengguna wanita dalam memaknai *vape*. *Vape* merupakan rokok yang berbentuk elektrik yang kerap digunakan oleh kalangan menengah keatas, dimana harganya yang cukup mahal dan ia menggunakan cairan yang juga memiliki harga cukup mahal. Oleh karena itu *vape* merupakan rokok kelas menengah keatas.

Mengurangi jumlah perokok dini adalah salah satu bentuk agar para perokok dini dibawah umur tidak menggunakan *vape*, dikarenakan harganya yang mahal dan dalam cairan *vape* yang beraroma rasa memiliki kandungan nikotin dan ada juga yang tidak mengandung nikotin. Dengan adanya *vape*, bagi pecandu rokok dapat berpaling menggunakan *vape*. Salah satu informan yang penulis miliki juga mengakui bahwa ia menggunakan *vape* untuk mengurangi candunya terhadap rokok dengan begitu ia memilih untuk menggunakan *vape* bukan rokok.

*Vape* memiliki bentuk yang bermacam-macam dan aroma rasa yang bermacam pula sesuai dengan keinginan pengguna *vape*. Ada tiga jenis bentuk *vape*

yaitu *vape* pen, *vape* portable dan *vape* desktop. Untuk cairan *vape* juga memiliki berbagai macam rasa, yaitu ada rasa anggur, permen karet dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan pengguna. *Vape* dikenal dengan rokok hits atau kekinian. Selain harganya yang cukup mahal dan juga khas bau aroma uapnya yang menyebabkan ia dikenal dengan rokok hits. Selain itu *vape* juga hanya digunakan oleh kalangan-kalangan tertentu saja.

### **Pengalaman Komunikasi Wanita Pengguna *Vape* di Kota Pekanbaru**

Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu. Pengalaman yang dijadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan adalah pengalaman yang melekat pada sesuatu (*people is retrieving a memory of a prior experience of phenomena*). Pengalaman atas fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengalaman atas fenomena komunikasi.

Komunikasi dapat didefinisikan sebagai “*a systemic process in which individual interact with and through symbols to create and interpret meaning*” (Wood dalam Wirman, 2012: 53). Artinya komunikasi merujuk pada suatu proses yang bersifat sistemik diantara individu yang berinteraksi melalui simbol tertentu untuk menghasilkan dan menginterpretasikan makna.

Pengalaman komunikasi yang dialami para wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru, pasti beranegaram cerita dan pengalaman. Oleh karena itu penulis menjabarkan hasil pengalaman komunikasi wanita pengguna *vape* yang terdiri atas menyenangkan dan tidak menyenangkan.

### **1. Pengalaman Komunikasi Menyenangkan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis pengalaman komunikasi menyenangkan sangat diinginkan seseorang. Dalam ini konteks menggunakan *vape* dikalangan wanita memiliki dampak positif. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan informan dapat dijelaskan bahwa pengalaman komunikasi menyenangkan yang dialami wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru ialah dapat teman baru, menemukan teman lama yang sudah lama hilang, bisa sharing (baik dalam pekerjaan, percintaan dan lain sebagainya) membuat lomba membentuk kreasi dari hasil uap *vape*.

Pengalaman komunikasi menyenangkan yang dirasakan oleh wanita pengguna *vape* sesuai dengan realitas yang ada, dimana hal yang selalu dirasakannya dalam kehidupannya sehari-hari, sesuai dengan pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan fenomenologi dimana menelaah mengenai kenyataan sehari-hari tentang apa yang dirasakan dan dilakukan oleh seorang individu.

### **2. Pengalaman Komunikasi Tidak Menyenangkan**

Sedangkan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan dapat diartikan sebagai tindakan yang diterima seorang individu saat dia melakukan sesuatu atau tindakan baik yang bertentangan dengan nilai yang berlaku dimasyarakat. Dalam konteks penggunaan *vape* dikalangan wanita tidak terlepas dari dampak negatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dapat dijelaskan wanita pengguna *vape* adalah dianggap cewek nakal. Cewek nakal disini dapat diartikan sebagai orang yang tidak bisa diatur berbuat sesuka hatinya saja, melakukan sesuai dengan kehendaknya. tidak memiliki moral dan etika serta dipandang sinis (layak membenci). Tidak memiliki moral dapat diartikan sebagai orang yang tidak memiliki



nilai keagamaan, sering dianggap seperti anak malam karena kebiasaan tersebut hanya dilakukan orang-orang yang jauh dari agama.

Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, informan dapat menerima kenyataan secara nyata dan memberikan keterangan kepada penulis sesuai dengan apa yang dirasakannya dalam kehidupannya sehari-hari. Pendekatan fenomenologi yaitu membahas mengenai bagaimana karena apa motif yang informan rasakan dan untuk apa motif tersebut sehingga sesuai dengan penelitian penulis yang membahas mengenai pengalaman yang dirasakan oleh setiap informan dalam kehidupannya, baik itu pengalaman yang menyenangkan ataupun pengalaman yang tidak menyenangkan sekalipun.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa:

1. Motif wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru terbagi atas dua yaitu motif karena (*because motive*) dan motif untuk (*in order to motive*). Motif karena (*because motive*) karena adanya rasa nyaman dan ramah lingkungan, sedangkan motif untuk (*in order to motive*) karena adanya berhenti merokok dan kepercayaan diri.
2. Pemaknaan wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru dianggap rokok kelas menengah keatas, mengurangi jumlah perokok dini (dibawah umur), mengurangi pecandu rokok (berhenti merokok), beranekaragam rasa (aroma), berbagai macam bentuk *vape*, dan rokok hits (kekinian)
3. Pengalaman komunikasi wanita pengguna *vape* di kota Pekanbaru terbagi atas dua yaitu pengalaman komunikasi menyenangkan dan tidak

menyenangkan. Pengalaman komunikasi menyenangkan yaitu dapat teman baru, bisa saling sharing (tukar pikiran baik pekerjaan, percintaan dan lain sebagainya), dan berlomba untuk membentuk kreasi dari hasil uap *vape*, sedangkan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan yaitu dianggap cewek nakal. Cewek nakal disini dapat diartikan sebagai orang yang tidak bisa diatur berbuat sesuka hatinya saja, melakukan sesuai dengan kehendaknya. Dan tidak memiliki moral dan etika serta dipandang sinis (layak membenci). Tidak memiliki moral dapat diartikan sebagai orang yang tidak memiliki nilai keagamaan (kurang), sering dianggap seperti anak malam karena kebiasaan tersebut hanya dilakukan orang-orang yang jauh dari agama.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka ada beberapa saran yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi wanita pengguna *Vape* di pekanbaru agar dapat mengurangi mengkosumsi *Vape* terutama ditempat umum karena tidak hanya remaja dan orang dewasa saja yang dapat mengikuti kegiatan ngevape bahkan anak-anak juga dapat mengikutinya, oleh karena itu, sangat diharapkan bagi wanita pengguna *vape* dapat mengurangi penggunaan *vape* tersebut.
2. Kepada masyarakat tidak memandang negatif terhadap wanita pengguna *vape* karena tidak semua wanita pengguna *vape* itu memiliki perilaku yang buruk, penggunaan *vape* hanya untuk melakukan program atau cara mereka berhenti merokok.

3. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi masyarakat dan wanita pengguna *vape*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah. A. Chaedar. 2011. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek*. Bandung
- Elvinaro, Ardianto. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Rosda Karya
- Krisyantono, Rakhmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi (fenomena pengemis kota bandung)*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Moleong, Lexy. J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Patalima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Prastowo, Andi. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam perpektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: Remaja Grafindo Persada
- Sukandarrumudi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Turner, H. Lynn. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia

#### Sumber lain:

- Aulya, Suci. 2016. *Konstruksi Makna Profesi Jurnalis Bagi Jurnalis Perempuan di Kota Pekanbaru*. Universitas Riau
- Rafika, Nova Putri. 2016. *Konstruksi Makna Juru Parkir Wanita di Kota Pekanbaru*. Universitas Riau
- Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman komunikasi dan konsep diri perempuan gemuk*, *Journal of dialectics IJAD*. Vol. 2, No. 1. Bandung: Pascasarjana Unpad

#### Jurnal Online:

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Vaporizer> (Diakses pada tanggal 6 April pukul 00:39)
- <https://www.cekpremi.com/blog/trend-vaporizer-sebagai-solusi-berhenti-merokok/> (Diakses pada tanggal 6 April pukul 00:39)
- <https://vaporizerindonesia.wordpress.com/> (Diakses pada tanggal 6 April pukul 00:39)
- <http://life.viva.co.id/news/read/879205-menkes-vape-lebih-berbahaya-dari-rokok-tembakau> (Diakses pada tanggal 6 april pukul 13:37)
- <http://repository.unpas.ac.id/15161/> (Diakses pada tanggal 6 april pukul 13:38)
- <http://indovapor.com/> (Diakses pada tanggal 10 mei pukul 20:00)